

KETERAMPILAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DI SEKOLAH DASAR

Awaluddin Muin

PGSD FIP Universitas Negeri Makassar
awalmuin@gmail.com

Abstract. The role of interactive multimedia increasingly plays a very important role in the field of education as the growth of multimedia usage to facilitate the learning process. Ability to design the right interactive multimedia, integrating with Microsoft Office PowerPoint 2007. The learning of art and culture in elementary schools requires new media and methods for students to be motivated in learning. Through interactive multimedia on learning in SD is expected to improve students' learning motivation.

Abstrak. Peranan multimedia interaktif semakin memegang peranan yang sangat penting dalam bidang pendidikan sejalan pertumbuhan penggunaan multimedia untuk mempermudah proses pembelajaran. Kemampuan untuk merancang multimedia interaktif yang tepat, memadukan dengan *microsoft office powerpoint 2007*. Pembelajaran seni budaya di SD membutuhkan media dan metode yang baru agar siswa termotivasi dalam belajar. Melalui multimedia interaktif pada pembelajaran di SD diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: Multimedia, Interaktif, Pembelajaran, Seni, Budaya

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Sejalan dengan itu sesuai Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 3 fungsi pendidikan nasional yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Menurut Kustandi dan Sutjipto (2013: 7) bahwa media pembelajaran adalah alat yang membantu proses pembelajaran dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Pada umumnya siswa menggunakan sumber belajar dalam bentuk media tertulis seperti buku. Adapun untuk kelancaran proses belajar mengajar guru dapat menggunakan media bantu yang berupa model, buku teks, film transparansi, kaset video, dan multimedia. Dalam proses pembelajaran agar

efektif maka diperlukan suatu sumber belajar yang sesuai dengan karakter siswa, suasana dan prasarana penunjang serta adanya pengaturan situasi pembelajaran yang efektif.

Menurut Susanto (2015), mata pelajaran SBK secara spesifik meliputi: seni rupa, seni musik, seni tari, dan keterampilan, sebagaimana yang diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri yakni meliputi segala aspek kehidupan.

MULTIMEDIA

Menurut Kustandi (2013) bahwa multimedia adalah alat bantu penyampai pesan yang menggabungkan dua elemen atau lebih media, meliputi teks, gambar, grafik, foto, suara, film dan animasi secara terintegrasi. Sedangkan Multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga dapat memilih sesuatu yang dikehendaki. Adapun Nandi (2007), pada dasarnya salah satu tujuan pembelajaran dengan multimedia interaktif adalah sedapat mungkin menggantikan dan melengkapi serta mendukung unsur-unsur yaitu

tujuan, materi, metode, dan alat penilaian yang ada dalam proses belajar mengajar dalam sistem pendidikan konvensional yang biasa kita lakukan.

Menurut Susanto (2015) bahwa SBK yaitu mata pelajaran di sekolah dirasakan sangat penting keberadaannya bagi siswa karena memiliki sifat multilingual, multidimensional, dan multikultural. *Microsoft office powerpoint* 2007 merupakan perangkat lunak yang dirancang untuk membantu mempermudah suatu pekerjaan dalam mempresentasikan atau memaparkan hasil suatu pekerjaan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian adalah penelitian dan pengembangan. Subjek dalam penelitian adalah siswa kelas II SD Inpres 3/77 Bajoe I yang berjumlah 17 siswa terdiri atas 11 laki-laki dan 6 perempuan. Data penelitian diperoleh melalui angket dan tes. Teknik analisis data dalam penelitian yaitu kualitatif dan kuantitatif. Tahapan-tahapan penelitian dan pengembangan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

Teknik pengukuran yang digunakan untuk mengetahui sikap, pendapat atau respon seseorang yaitu skala likert dengan skor satu, dua, tiga dan empat. Berikut tabel untuk skala likert:

Tabel 1. Skala Likert

No.	Kualifikasi	Skor
1.	Tidak baik	1
2.	Kurang baik	2
3.	Cukup baik	3
4.	Baik	4

Sumber: Esti (2013)

Menurut Hamzah (2014) data yang terkumpul diproses dengan cara dijumlahkan, kemudian skor yang diperoleh berdasarkan angket dibandingkan dengan skor yang diharapkan dan dikali seratus persen sehingga diperoleh persentase kelayakan, atau dapat ditulis dengan rumus sebagai berikut:

Persentase kelayakan (%) =

$$\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Gambar 1. Persentase Kelayakan

Kesesuaian aspek dalam pengembangan sumber belajar dan multimedia interaktif dapat menggunakan tabel 2 berikut:

Tabel 2. Skala Persentase Kelayakan

Persentase Kelayakan	Kualifikasi
76 – 100 %	Layak
56 – 75 %	Cukup
40 – 55 %	Kurang
0 – 39 %	Tidak

Sumber: Esti (2013)

Pada tabel 2 di atas disebutkan skala persentase kelayakan dan kualifikasi. Untuk mengetahui kelayakan digunakan tabel 1 di atas sebagai acuan penilaian data yang merupakan hasil validasi dari validator I dan validator II, respon siswa terhadap sumber belajar SBK berbasis multimedia interaktif uji coba kelompok kecil dan uji coba uji kelompok besar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada Validator I berlangsung mulai tanggal 3 April 2017 sampai 15 April 2017 dengan tiga kali revisi produk. Adapun pada Validator II divalidasi pada tanggal 13 April 2017. Peneliti mengembangkan multimedia tersebut melibatkan lima siswa SD Inpres 3/77 Bajoe I pada saat perekaman video sumber belajar. Setelah pengambilan video maka peneliti melakukan perekaman di Laboratorium Seni PGSD UNM. untuk perekaman video. Setelah pembuatan *microsoft office powerpoint* 2007 maka dilakukanlah validasi oleh Validator I dan Validator II. Setelah mendapatkan

pengesahan validasi tersebut maka dilakukan uji coba kelompok kecil untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan multimedia interaktif *microsoft office powerpoint* 2007. Kemudian dilakukan evaluasi terhadap kekurangan-kekurangan sumber belajar tersebut dan dianalisis hal-hal yang membuat rendahnya siswa respon siswa. Dan dilakukan lagi validasi produk sumber belajar oleh Validator I dan Validator II, setelah mendapatkan pengesahan validasi maka di ujicobakan lagi pada uji coba kelompok besar. Setelah itu didapatkanlah respon siswa terhadap pembelajaran SBK berbasis multimedia interaktif berbasis komputer dengan *microsoft office powerpoint* 2007 layak digunakan sebagai sumber belajar dan telah dilakukan uji penerapan multimedia pembelajaran

KESIMPULAN

Melalui respon siswa setelah kegiatan pembelajaran selesai didapatkan hasil yang menyatakan bahwa motivasi belajar siswa meningkat melalui penggunaan sumber belajar berbasis multimedia interaktif *microsoft office powerpoint* 2007. Berdasarkan validasi oleh validator I dan validator II keterampilan pembelajaran berbasis multimedia interaktif setelah dilakukan revisi dan uji coba kelompok kecil maka sumber belajar tersebut memperoleh kelayakan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Segenap hati penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya

kepada Muh. Yusuf, S.Pd dan Andi Wahidin, S.Pd masing-masing selaku kepala dan guru kelas II SD Inpres 3/77 Bajoe I yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah dipimpinnya dan bersedia berkolaborasi dengan peneliti selama kegiatan penelitian ini berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Esti, Sri Setianingsih. 2013. *Game Tebak Gambar Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV Menggunakan Macromedia Flash* 8, (Online), <http://eprints.uny.ac.id/10558/1/Jurnal.pdf>, (diakses 22 Mei 2017).
- Hamzah, Ali. 2014. *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Salam, Amru Riyaldi. 2011. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer untuk Mata Diklat Mengoperasikan Mesin CNC Dasar di SMK Negeri 2 Depok Sleman Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Susanto, Ahmad. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia.
- Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional* Pasal 3. Yogyakarta: Pustaka Yustisia.